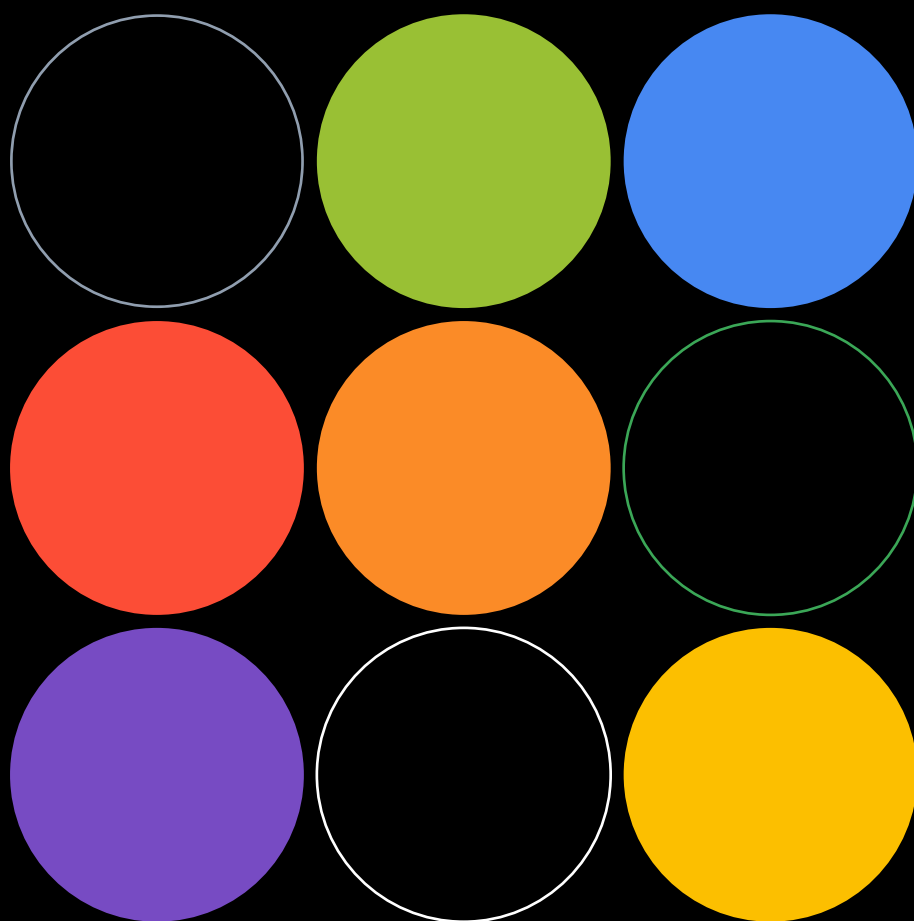


# ЭФФЕКТИВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ВОСПИТАНИЯ И РАЗВИТИЯ ЦИФРОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: за и против гаджетизации



Российское  
общество  
Знание

## ПОТРЕБНОСТИ ЦИФРОВЫХ ПОДРОСТКОВ

Зная потребности подростка, мы можем понять, чем ему помочь.

### Познавательные потребности

- 1. Получение как можно большего количества информации, в которой существуют сверстники и значимые взрослые.**

Информация:

- широкая, но без глубины и причинно-следственных связей;
  - постоянно обновляемая (следует за трендами).
- 2. Нахождение наиболее простых способов выглядеть успешно в глазах сверстников и значимых взрослых.**

Чувство успеха — самая сильная мотивация для подростков. У них возникает иллюзия, что достижение успеха в жизни ситуативно. Результаты реальных действий обычно отложены по времени, поэтому подростку такие действия даются с трудом.

- 3. Владение цифровыми навыками.**

Для подростков не важен цифровой навык сам по себе. Им важно уметь то, что дает желаемый социальный статус внутри значимой группы. Развивать навыки для себя подросткам гораздо сложнее.

## РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПОТРЕБНОСТИ

### Познавательные потребности

- 1. Нахождение цифровых героев, на которых можно спроецировать свои желания и потребности.**

До интернета работало воображение, а сейчас проще играть.

- 2. Наблюдение за сверстниками как способ идентификации.**

Раньше этот процесс был реален, а сейчас виртуален.



### **3. Использование игры как способа коммуникации со значимой группой.**

Если подростка принимают и понимают, если понятно, что это за группа, и взрослые могут видеть динамику, то все хорошо. Но игровые сообщества меняются слишком быстро. Кроме того, они анонимны.

## **ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПОТРЕБНОСТИ**

### **Познавательные потребности**

#### **1. Потребность в ярких и насыщенных визуальных образах.**

Игровой контент представляет жизнь как смену ярких образов, а не как скучную действительность.

#### **2. Изучение границ дозволенного поведения.**

Ребенок ищет способы проявить свою взрослость. Поэтому он часто стремится совершить то, что нельзя делать ребенку, но можно взрослому.

В виртуальном мире можно делать асоциальные вещи (зачастую — анонимно). Возникает иллюзия, что асоциальные действия не наносят вреда. Иногда подросток совершает что-то противоправное в реальном мире или живет двойной жизнью.

#### **3. Развитие самооценки через успехи в виртуальном мире.**

Это самая важная потребность. Подросток проявляет себя так, чтобы привлечь внимание в виртуальном мире (часто — противоправными действиями).

Нужно стремиться к тому, чтобы реальный и виртуальный мир находились в балансе.